ミグ-29

MiG-29
FIGHTER PILOT

旧ソ猫を噛む



TENGEN

このたびは、テンゲンのゲームソフト「MIG-29」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

おーっと、さっそく遊びたい気持ちはわかりますが、はやる気持ちをおさえて、まずはこのマニュアルをお読みください。読まないでプレイした人の何倍も得した気分になることと思います。ゲーム内容に負けないくらいマニュアルにも気合いをいれておりますので、今後ともゲームともども、テンゲンのゲームマニュアルをよろしくおひきたてくださいませ(?)



健康に注意しましょう。



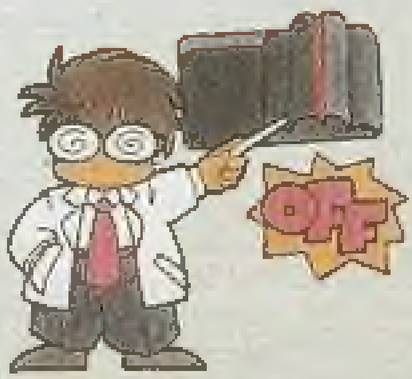
●部屋は明るくし、テレビ画面からは、できるだけ離れてプレイしましょう。右のイラストほど離れるのも困りますが…。

●長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5～10分は休憩しましょう。ポーズ機能を使うと便利です。また、極度に疲労している時や睡眠不足の時は、完全に回復するまでゆっくり休みましょう。

●テンゲンのゲームでは光の急激な変化を避け、光の刺激を抑えるよう最大限配慮していますが、もし万一ゲーム中に「一時的な筋肉のけいれん」「意識の喪失」などの症状が起きたり、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイをやめ、専門の(できれば優秀な)医師に相談してください。

使用上の注意

●カートリッジの抜き差しは、必ず電源OFFを確認してから行いましょう。電源ONのままで無理に抜き差しすると、本体やカートリッジが壊れることがあります。物を大切にしましょう。



●カートリッジの端子部に触れたり、水でぬらすのはやめてください。故障の原因になります。分解もあまり意味がないので、しないでください。



●カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや、寒いところを避けてください。たとえば、直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなど、カートリッジは苦手です。

●カートリッジの汚れをふくときに、シンナーやベンジンなどを使わないでください。ましてや、吸うなどもってのほかの行為です。絶対、やめましょう！



●メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、残念ですがあきらめましょう。

●ロシアと言えばウォッカ。飲むと旨さのあまり「ウォーッ」と叫んで、「カー」と身も心も熱く燃えるのでこのように命名されました。なんて、うそだみょーん。あ、でも、お酒は二十歳になってからだぞ！



※商品には万全を期していますが、万一当社の責任による不都合がありました場合、新しい商品とお取りかえいたします。それ以外の責はご容赦ください。

※このソフトを複製すること、および賃貸業に使用することを禁じます。

遊びかた



ことの起こりは……

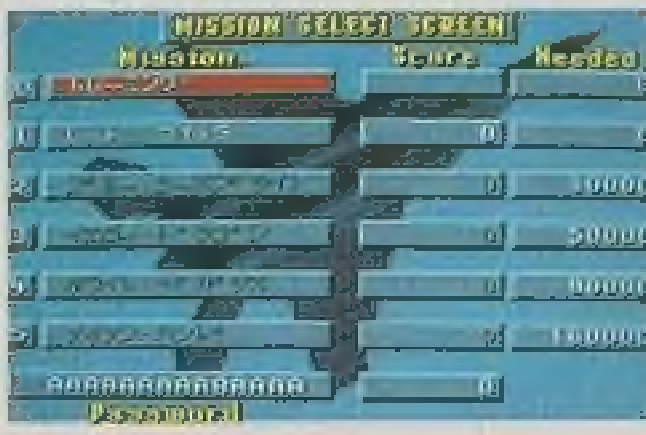
19XX年、中東――軍政アルザリアはアソズ将軍の指揮の下、石油資源に恵まれたサウター王国に侵攻を開始、これを制圧した。西側のラメリア合衆国諜報部は、アルザリアがさらに隣国ヤベルを侵略しようと目論んでいるとの情報をつかんだ。

「現在のアルザリアの軍事力ならば、侵略は十分可能である。そして、独裁者アソズの成功は、世界の石油産出量の4分の1を己の支配下におくことを意味している」

西側諸国は、この地域の軍事バランス、延いては世界経済に恐慌をもたらすことを懸念した。

国連事務総長は、NATO北大西洋条約機構とソビエト連邦共和国空軍の共同作戦によりサウターを開放すると声明を発表した。作戦の成否を握るのはロシア製戦闘機MiG-29と、そのパイロットである君なのだ！ うひょ。

でも、その前に以下の説明と操縦の仕方（10ページにあるよん）をよく読んで、戦闘機を飛ばせるようにならなくっちゃですね。



10ページの操縦の説明はもう読みましたか?　それでは実技に入りましょう。

スタートボタン(か、Aボタン)を押したら、ミッション(作戦)の選択画面にかわります。はじめに選べるのはトレーニングと、最初の作戦レッドウィッチです。なんですが、はじめてミグに搭乗するという方はトレーニングをお勧めいたします。飛行機の操縦って、慣れないと難しいんだもん(経験者の弁)

●トレーニング

あなたが立派なパイロットになるための最初のフライトです。この模擬戦ではMiGの操縦と武器(トレーニング時は減りません)の使い方について学習します。戦闘機の運転はもちろん、民間航空機に乗った経験がない人でも、たぶん、めったなことでは墜落せずに任務を遂行できるはずです。

まずは画面左上に表示されたコントロールパッドに注目してください。「押してください」と言わんばかりにペカペカと点滅しているボタンがありますね。そおなんです。この指示に従ってボタンを押しているだけで、なんと、トレーニングはクリアできるのでした。自動操縦の機能もあるので、落ち着いて操作を覚えられますね。離着陸や地上攻撃、空中戦などのコツをつかむまで何度も訓練しましょう。




ボタンが3つでも、6つでも操縦できるなんて!

ミッション

おおまかな操縦をマスターしたならば、いよいよ実戦です。厳しいトレーニングを積んだあなたなら大丈夫、きっと任務を遂行できるはずです。では1番目の作戦「レッドウィッチ」に……えっ!?　まだ、操縦に自信がない?　そですか。ほいじゃまあ、私めが管制塔から指示しますので、その通り飛んでみてくださいな。不安ですか?　大丈夫、なんとかなりますって。ほほほほほほほほ。

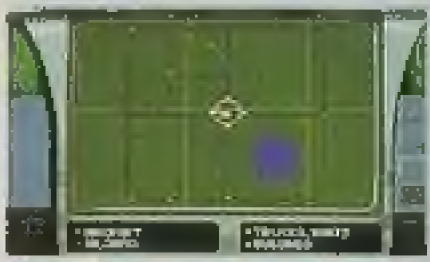
1 作戦の説明が終わると、搭載する武器を選ぶ画面が出ますが、気にせずスタートボタンを押しましょう。慣れないうちは、初期設定のままがいいですね。



武器商人さんが選び抜いた組み合わせです。

2 はい、あなたはいま、MiGのコックピットにいます。まずはCボタンを押してウィンドウを開いてみましょう。いっぱいオプションが出てきましたね。そのなかから『サクセンノ　カクニン』を選び、作戦内容を確認してください。オプションの選択は方向ボタン上下、決定はAボタンで行います。

3 ふたたびCボタンです。今度は『マップ』で現在位置、敵の位置をチェックしましょう。Bボタンで目標地点が移動します。マップから抜けたいときはスタートボタン。



敵がい～っぱい、友軍機は～いない♪　うらやましいぞ敵。

4 またまたCボタンでウィンドウを開きます。『ブレーキ　オフ』を押しましょう。『ブレーキ　オン』と表示が変わればOKです。

5 さあ、いよいよMiGを飛ばしますよ。Aボタン(6ボタンパッドの場合はXボタン)を押しながら、方向ボタン上に入れます。おーっ!　出力がどんどん上がって、MiGが滑走を始めました。アフターバーナー全開です。

6 そのまま滑走を続けて、HUD(ヘッドアップディスプレイ:ゆとりがある時に10ページを見よう!)上部左隅の数字が400を越えたら、もうエンジンの出力計はめいっぱい上がっているはずです。A(かX)ボタンから手を離して、方向ボタンを下に入れましょう。ひゃっほー!　飛んだ、飛んだ。離陸が終わったら燃料節約のため、A(かX)ボタンと方向ボタン下を同時に入れてアフターバーナーを切ってください。



離陸時は、全身に力をこめて歯を食いしばりましょう。重力がかかっているような気分に……

7 おなじみCボタンでウィンドウを開き、『シャリン　アゲル』でAボタン。「うぃーー」と、車輪をたたむ音が聞こえます。操縦に不慣れな人は必ず『ジドウアンテイソウチ』を使って、機体を安定させてね。

8 あっ、敵機来襲！　戦闘機だ！　AA-7かAA-8の武器を使うことにしましょう。武器の変更はBボタンを押したまま方向ボタン上下です。Gunと57mm以外の武器には誘導装置がついていて、ターゲットを見つけると、自動的に敵をロックオンします。照準が白いときは50%の命中率ですが、撃つのをじっとこらえて敵に接近し照準が赤く変わるのを待って撃てば90%の確立で敵を叩くことができます。ターゲットを捉えたら、Aボタンで発射だ！


いまだっ！

9 ひえっ、今度はミサイルが飛んできた！　Cボタンのウィンドウを開き、敵ミサイルを撹乱するチャフか照明弾を落としましょう。ひゅー、助かった。

10 飛んだけど、どこに行けばいいの？　こんなあなたは、とりあえず目標地点2を目指しましょう。Cボタンでウィンドウを開き『マップ』を選んで、Bボタンで目標地点2に合わせます。自分の位置を知りたいときはAボタンでね。スタートボタンで先の画面に戻ります。

11 メインディスプレイにある方向指示計にご注目！　赤い線が1本だけありますね。これは目標地点2の方向を示しているのです。この赤い線が指示計の真ん中にあれば、あなたは目標にまっすぐ向かっていることになるのです。便利だわん。


運命の赤い糸？に導かれるのです

12 ふー、てなわけで、あなたはなんとか目標地点2の敵を全部倒しました。ひとつの作戦が完了すると『サクセンノ　カクニン』の文字が黒からグレーに変わります。

13 そろそろ、燃料が減ってきたようです。無理をせず、味方の基地に戻りましょ。マップを開き、今度は目標地点1に合わせます。滑走路に近づいたら、Cボタンでウィンドウを開きましょう。オプションに『ジドウチャクリク』が増えているはずです。着陸したら、武器と燃料が自動的に補給されます。さあ、次の目標に向かいましょう！

以上、たいへん面倒臭そうな気がしますが、それは最初の数フライトです。慣れてくると無意識のうちに操作できるようになることでしょう。目標地点の変更も、わざわざマップを開かずに『ツギノチテン』を選ぶだけでできちゃうのです。はやめに操縦をマスターして、どんどん新しい任務にチャレンジしてみてください。

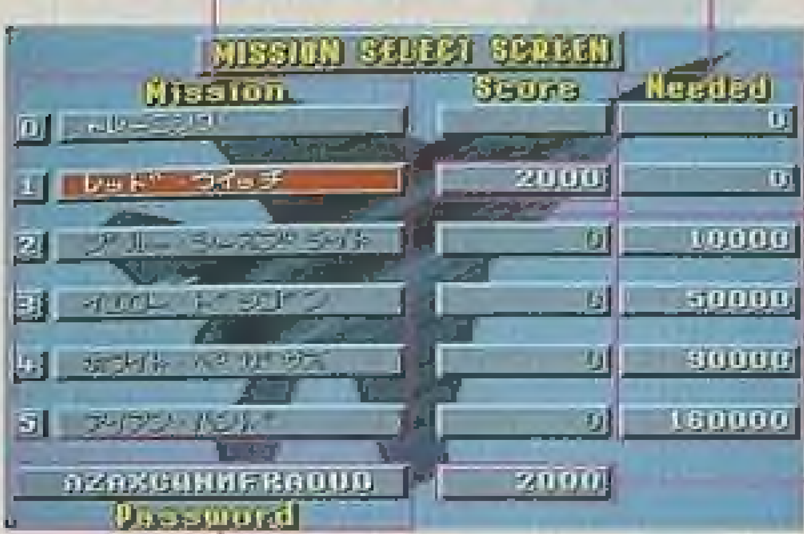
●着陸

着陸は操縦の中でも、もっとも難しいとされています。それだけに成功したときの喜びもひとしおです。まず、高度計が300を示した辺りで、機首を水平にしましょう。滑走路が目に入ったら、車輪を降ろし、優しく静かに滑走路の方へ向かいます。そして滑走路の上へMiGの機首を降ろし、着陸のあとホイールブレーキと、エアブレーキを使います。滑走路を突き抜けてはいけません。さて、無事に着陸できたでしょうか？　自動着陸を使わないで作戦をクリアした努力の人には、国連事務総長より着陸ボーナスが支給されます。


美しい着陸シーン

●作戦完了と得点の怪しい関係(なんなんだ)

なんとも怪しいことに、MiG-29では作戦を完璧に遂行できなくても、次の作戦に着手できる場合があるのです。条件はそれぞれの作戦の合計得点(パスワードの横を見てね)が、その作戦を開始するのに必要な得点を越えている、ということです。極端にいえば、レッドウィッチで160,000点取れば、残り全部の作戦にチャレンジできるということです。逆にいえば、初期の作戦で手抜きをすると、点数不足で後の作戦に挑戦できないという悲劇が……。そんなときは、低い点数でクリアした作戦をやりなおしてみましょう。得点は1番高いものが残っていくので、前より低い点を取っても心配いりません。



●敵のエアポートをぶんどろう!

味方のエアポートでしかできない(ような気がする)、燃料や武器の補給。目標地点が遠い場所にあると、ついつい戻るのが面倒になってしまいます。あるいは、燃料不足で基地に戻れそうにない場合も……。そんなときは迷わず敵のエアポートを拝借しましょう。滑走路やその近くにいる敵をすべて排除すれば、安全に着陸できます。

●パスワード

任務を完了すると作戦の選択画面にパスワードが表示されます。このパスワードにはあなたがクリアしたそれぞれの作戦の得点、及び合計点が記憶されています。

入力は作戦の選択画面でおこないます。方向ボタン上下でパスワードの欄に合わせ、次にスタート・A・Bいずれかのボタンを押してください。方向ボタン上下で文字を選び、左右で移動します。最後の文字を入力しおわったら、Aボタンで完了です。

なお、パスワードには以下の文字が使われています。それ以外の文字が見えたとき、あなたの目は疲れすぎています。すぐに任務を中断して、視力回復体操をしましょう。

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

●ゲームオーバー

敵のミサイルが命中したり、敵機に激突されたり、自分で墜落したりなどなど、あなたがMiGに乗っている時、機体が激しい損傷を受けるとゲームオーバーになります。愛機と運命をともにするのがパイロットの定めなのでしょうか。でも、『ダッシュツ』で自分だけ助かるというのも、賢明な選択かもしれません。ちなみに、脱出しても得点が多ければ次の作戦に進める場合もあります。



悲しき思い出のスナップ写真

MiG-29操縦のしかた



※MiG-29はファイティングパッド6B対応になっていますが、3つボタンのコントロールパッドでも快適にお遊びいただけます。6Bパッドしか持っていないけど、いっぱいボタンを使うのはヤダという人は、モードボタンを押しながら電源を入れてください。スタート・A・B・Cボタンだけで操縦できるようになります。

※1コンに3つボタンのパッド、2コンに6Bパッドをつないで電源を入れた場合、6Bパッドが優先されます。操作に慣れてしまえば6Bパッドの方が楽(Cボタンでウィンドウを開かなくても操作できる)なので、そのような仕様になっております。

●方向ボタン(操縦竿)

上……操縦竿を前方に押すことを意味し、MiGを下降させます。
下……操縦竿を引くことで、MiGは機首を上へ上げ上昇します。
左……MiGが左に傾き、左に向かいます。
右……右に傾き、右へ進みます。

戦闘機はその速さゆえ、急な方向転換は不可能です。方向を変えたいときは、あわてず、急がず、余裕を持って操縦しましょう。

● Aボタン

（1 パワーの制御　2 武器の発射　3 オプションの決定）

❶ Aボタン（Xボタンでも OK）を押しながら方向ボタンを「上」に入れれば、エンジン出力計の棒がどんどん伸びてゆきます。離陸や、危険な目標地域から逃れるときに有効です。しかし「アフターバーナー」は燃料を加速度的に消費する、ということを忘れてはいけません。

❷ 武器の発射は飛行中、弾が残っている限りいつでも可能です。

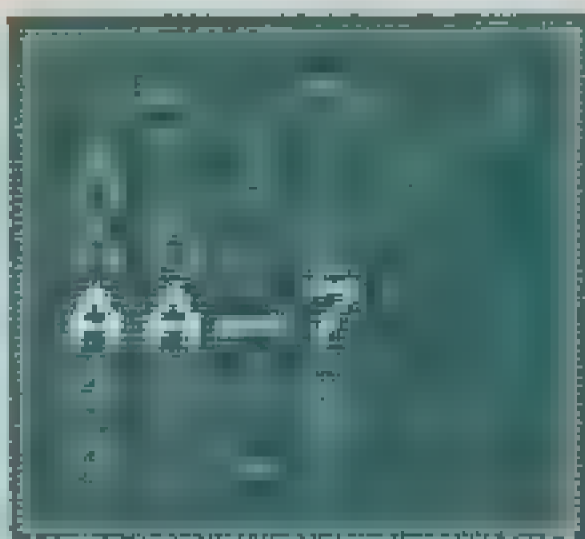
❸ メニュー表示中にはオプションの選択ができます。例えば「Cボタン」のメニューで「マップ」を選ぶと、戦闘区域の地図が表示されます。

● Bボタン

（武器メニュー表示・武器選択）

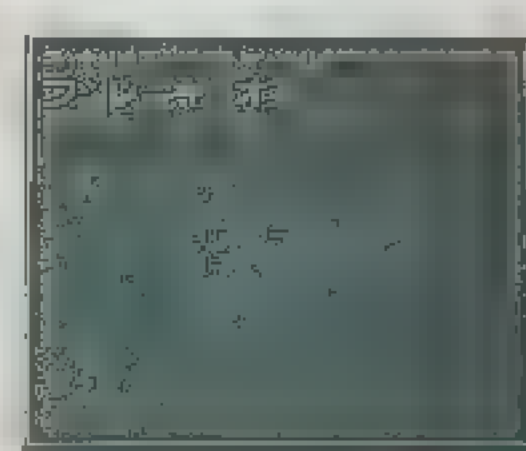
Bボタンを押すと、現在使用可能な武器を知ることができます。そのまま、方向ボタンでカーソルを上下に動かし、使用したい武器を選び、Bボタンから手を離してください。これで装備OKです。あとはAボタンで発射するだけです。

誘導弾は敵を自動的にロックオンしますが、有効範囲内に複数の敵がいて攻撃目標を変えたいときはそのままの状態でBボタンを押してください。標的が変わります。



使い切った武器名は表示されません。全部無くなれば、ウィンドウすら出てきません。補給はマメにね

●Cボタン



MIGの飛行システムを操作するのがこのCボタンです。車輪の出し入れ、ブレーキのオン・オフ、レーダーの範囲変更など、重要なオプションがたくさんあります。でも、重要なだけあって、しょっちゅう使用するのですぐに覚えられます。

❶シャリン オロス／アゲル

車輪を出したり引き込んだりできます。離陸した後、車輪をしまうこと。敵に攻撃されて壊れると胴体着陸です。自動着陸システムを使用しないときは着陸前に車輪を出すことを忘れずに!

❷ブレーキ オン／オフ



ホイールブレーキを制御します。離陸の前にはブレーキをオフにしないと突っかえ棒になって前進できません。また、着陸した時に減速するためにはブレーキをオンにする必要があります。

❸エアブレーキ オン／オフ

飛んでいるMIGのスピードを落とすために使用します。止まっている目標に近づくときなど便利ですね。でも、あまりに遅く飛んでときにいるときに使うと、MIGを失速させコントロールを失って墜落する原因となります。

❹チャフ オトス

【Yボタンで即時使用可能】数千の小さな錫箔で作られたチャフは全部で、20個搭載されています。これをMIGの後方に投下する事で、敵のレーダー誘導ミサイルを撹乱することできます。敵のミサイルが発射されたとき、MIGのフライトコンピュータが警告を発しますので、Aボタンで投下してください。

⑤ショウメイダン オトス

【Zボタンで即時使用可能】敵は2種類のミサイルを撃ってきます。1種類めは、チャフの投下(前項参照)で撹乱可能なレーダー誘導ミサイルです。2種類めは、熱追尾型ミサイルです。これは、非常に高温で燃える照明弾(フレア)の投下によって、MGのエンジンの熱から熱追尾型ミサイルを引き離すことができます。30個搭載されています。

⑥ジドウアンテイソウチ

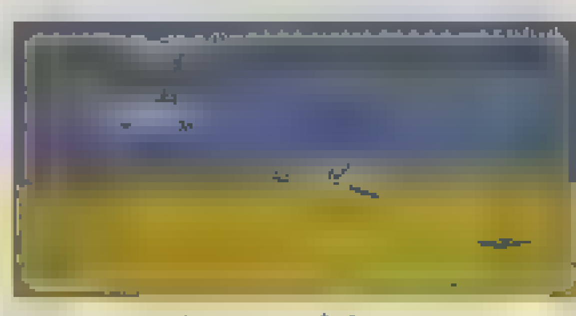
自動安定装置は、MGがコントロールを失ったとき、いつでも簡単に機体を水平にすることができます。地面に激突しそうな時、方向を見失った時、きっとあなたのお役に立つことでしょう。

⑦ジドウチャクリク

味方のエアポートへファイナルアプローチ(最終接近)した際に利用可能です。これはあなたの代わりにMGを着陸させます。

⑧ジドウ ネンリョウ ツイカ

イエロードラゴン作戦においてのみ、このオプションが表示されます。空中給油機KC-10からの給油の際に利用できます。



ヒヨヒヨ まま・ごはん。

⑨レーダーノ ハンイ

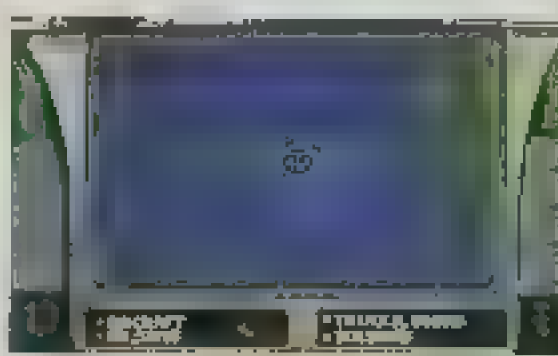
レーダー走査の範囲を拡大・縮小します。レーダーに映る緑の点は戦闘機やヘリコプターなどのエアクラフト、黄色の点はビルや対空砲などの地上物です。

⑩ツギノ チテン

目標はコンピューターによってマークされています。目標はそれぞれ、作戦の前にそれぞれの目標物を指示するようにセットされています。コックピットに入ったら、最初の目標地点(作戦によって、1か2のどちらかになります)にセットしてください。目標にたいして作戦を完了したら、再び「ツギノ チテン」を選び、第2の目標地点を選びます。

⑪ マップ

【モードボタンで即時使用可能】



敵をやっつけると、その敵を表わす「てんてん」が消えるぞ

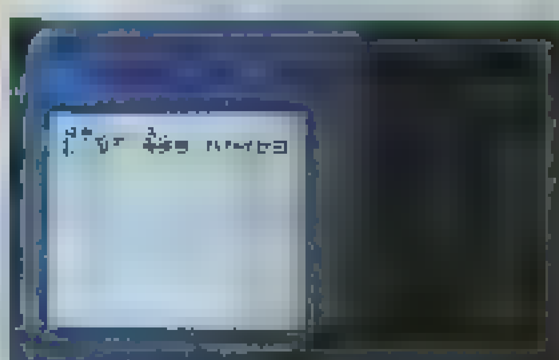
マップはMiGのコンピュータから利用可能な最も重要なオプションです。作戦地域の地形、飛行場や敵のユニットの位置を示すチップ（地図に散らばっている「てんてん」）を見ることができます。右端には目標地点のセンクターがあり、Bボタンで目標地点を移動させます。また、方向ボタン上下左右で、地図がスクロールします。視界を飛行機に戻したい時は、Aボタンです。

敵はチップの色によってある程度識別できます。

- 緑のチップ…（AIRCRAFT）エアクラフト
- 赤のチップ…（AA. SAM'S）地対空ミサイル
- 白のチップ…（TRUCKS、BOATS）トラック、ボートなど
- 黄のチップ…（BUILDINGS）ビルディング

⑫ サクセンノ カクニン

【モードボタンで即時使用可能】



作戦前のブリーフィング（作戦の確認）の間、パイロットたちは小さな紙に作戦目標を書き込みます。これは、飛行服の太股にある透明なポケットに収められます。「サクセンノ カクニン」を選ぶと、あなたは下を向いて飛行計画を確認することが出来ます。

⑬ ダッシュツ

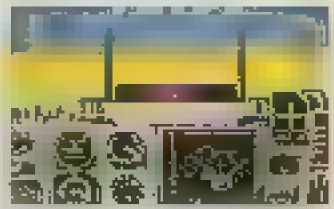
やられた!? エンジンが火を吹いた!? げげっ、MiGの高度がどんどん落ちてくるよん! 操縦不能だ……そう、そんな貴方のための、最後の方法、それがこのオプションです。

※注)「自動着陸」、「自動給油」の機能は友軍の飛行場でしかうけることができません。

スタートボタン

スタートボタンはポーズをかけるだけでなく、色々な視点からビュリホーかつワンダホーな景色を見るオプションがついています。

❶パネル オン／オフ





コックピットパネルを外すと視界が広くなります。が、レーダーが見られなくなったり、自機の状態が分からなくなるのが難点です。

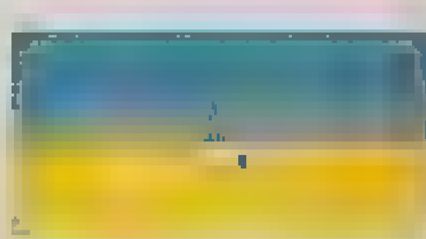
❷ソトカラノ ナガメ（ナカカラノ ナガメ）

外からMGの飛行を観察します。

❸タワーカラノ ナガメ

管制塔からの視点で、離陸したときや飛行中の姿を眺められます。

❹ミサイルノ ナガメ


こあいよう

あなたが発射したミサイルの雷管、搭載されたカメラを通した視点です。ミサイルの気持ちがわかるかも。

その他、マエ、ミギ、ヒダリ、ミギナナメウシロ、ヒダリナナメウシロ以下、図にしてみました。



画面のみかた

● コックピット

機体の傾き具合がひとめでわかるぞ

ミサイル接近、燃料不足などパイロットに警告を与えるランプ 不吉な場合多し

左の数字は武器などの残数で上から、Gun、57mm、AA-8、AA-7、AS-8、AS-7、照明弾、チャフ

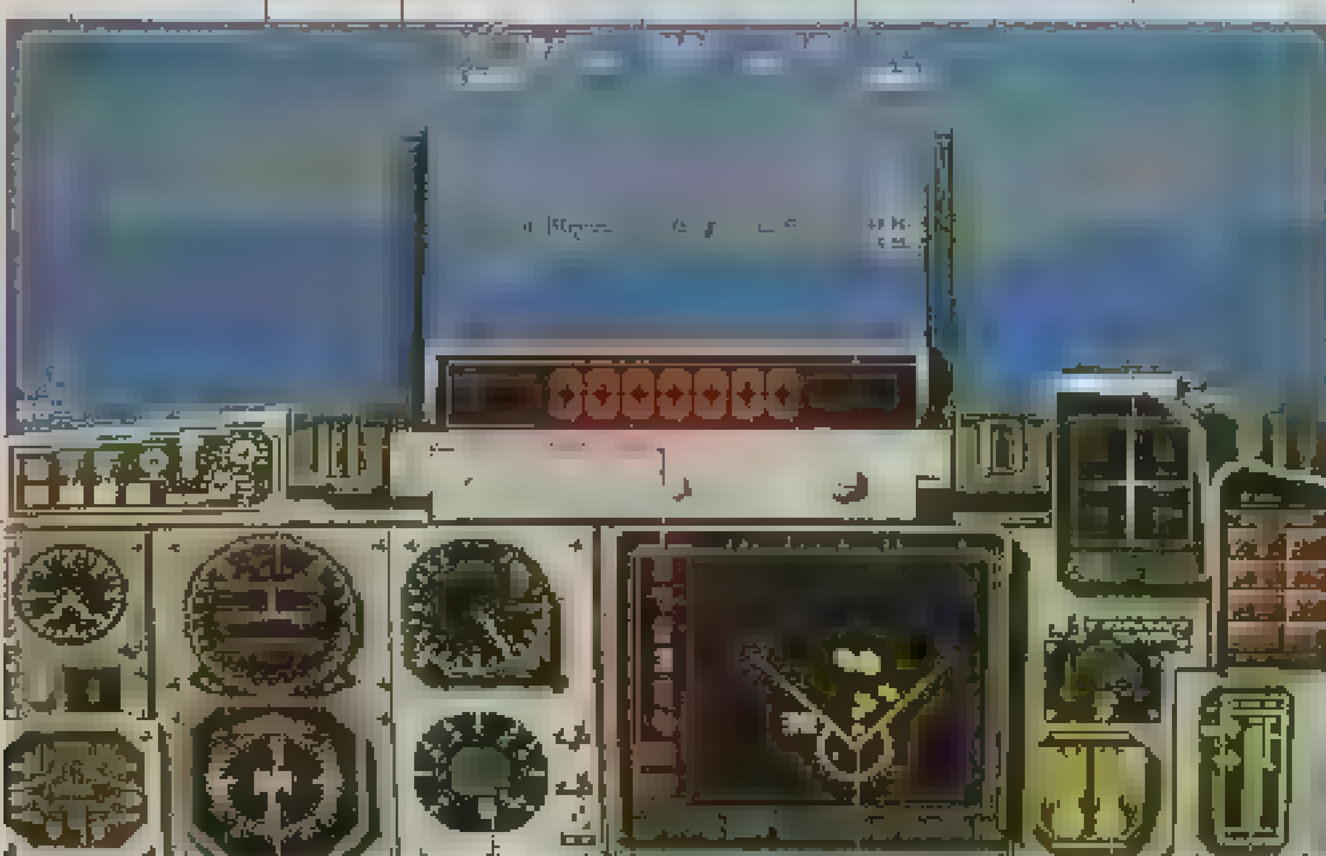
インフォメーションウィンドウ（得点や情報が出るよ）

機首の上下や機体の傾き具合

方向計（赤いのが目標地点）

現在の速度

現在の高度



ブレーキや車輪の状態

速度のメーター

燃料計

ご存じレーダー 範囲を8キロ、16キロ、32キロに変えられる

上昇・下降のスピードを知る。くるくる回らないように

方位をチェックできる。赤い針が北になっている

エンジン出力計 上げすぎは燃料の無駄だよ

●武器の選択

MiG-29フルクラムには数々の武器が搭載されていて、まずそれぞれ使用してみると、誘導弾がGunや57mmに比べて敵を攻撃しやすいことが分かります。じゃあ、誘導弾をいっぱい積んじゃえと思った人、残念ながら戦闘機は搭載できる武器の重量が決まっているのです。いくらパイロットがダイエットしても、ミサイル1個分は載せられません。武器は上手に使い分けましょう。

[Gun]マシンガンは、ターゲットに対して十分な攻撃時間がある接近戦に有効な武器です。誘導装置はついていないので長距離には不向きですが、かなりの数を搭載できるので、カンカン撃ちたい人にお勧めです。上級パイロット向け、かな。

[57mm]S-270は短距離、高速、非誘導のロケット弾です。絶大な破壊力を持ち、通常の誘導ミサイルより多く搭載でき、いざ接近戦という時にあなたの強力な味方になってくれることでしょう。

[AA-8]AAとはアンチ・エアクラフト、つまり敵の戦闘機やヘリコプターを攻撃するミサイルの総称です。AA-8は11キロメーター圏内に有効な、空対空誘導ミサイルで空中戦はこれで完璧！でも搭載できる数は控え目なの。ちぇっ。

[AA-7]5キロメーター圏内有効の、空対空誘導ミサイル。能力はAA-8とほぼ同じで、エアクラフトに対して威力を発揮します。

[AS-8]ASはアンチ・サーフェイスの略で、地表に対するという意味があります。AS-8は11キロメーター圏内有効の、空対地誘導ミサイルです。有効射程距離が長いので、遠くの敵に対して先手を打って攻撃できる。文字通り、地上のあらゆる敵に効力を発揮します。

[AS-7]5キロメーター圏内有効、能力はAS-8と同じく地表の敵を叩くのに便利です。近距離の敵を確実に仕留めるならば、これを使いましょう。

●得点

★スコア＝作戦遂行中の得点。多いと得てして嬉しいです。

★ボーナス：
カンリョウ＝作戦完了ボーナス。第一目標（作戦上いちばん重要なところ）が成功すればもらえます。

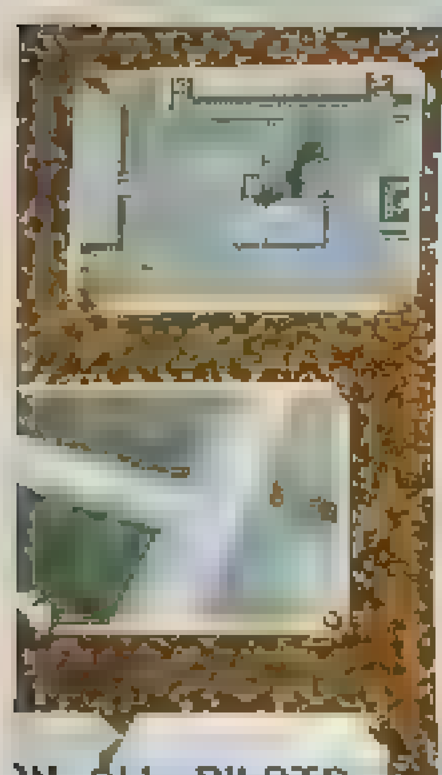
★ミグガブジ＝生還ボーナス。MiGを完全な状態でエアポートに戻して、ミッションを終える事が出来たときに加えられます。ミッション途中で脱出した場合は0点。

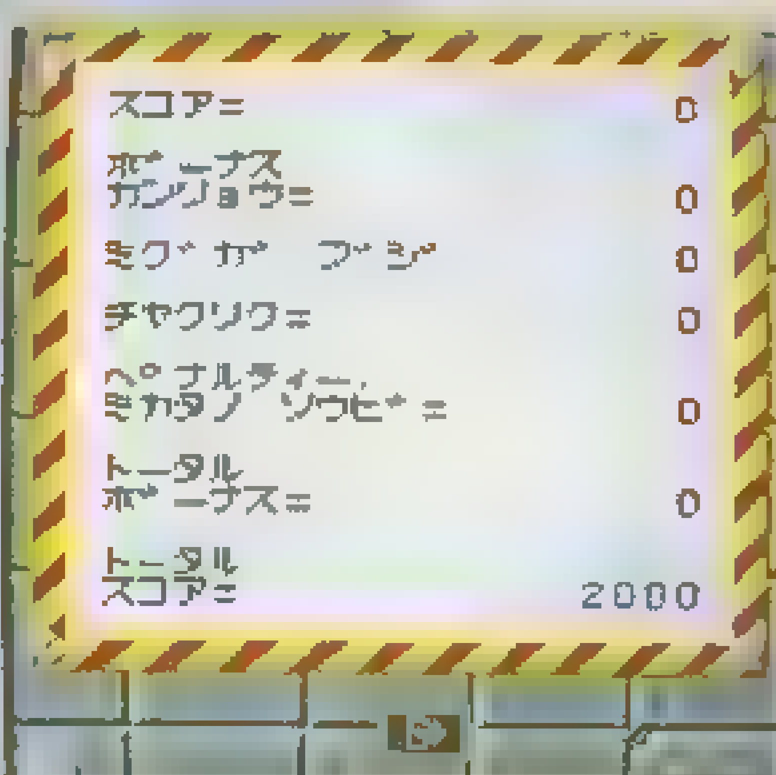
★チャクリク＝着陸ボーナス。自動着陸や自動給油の機能を使わなければ、ボーナス点がもらえます。いつの日かもらいたいボーナスですね。

★ペナルティー：
ミカタノソウビ＝もし、友軍の施設（コントロールタワーなど）、VC-10補給機、潜水艦などを破壊したら減点です。

★トータル
ボーナス＝ボーナスの合計。多いほど、るんるん。
すぐれたパイロットということですね。

★トータル
スコア＝得点の総合計。
これで作戦の評価が決まるのです。





作戦の説明

あなたに与えられた5つの作戦行動。これらの作戦は進むにつれより難しくなっていきますが、それと同時にあなたの操縦の腕前もどんどん上がっていくはずです。人生苦あれば楽アリとキリギリスはイソップ。

最終目的はそれぞれの作戦をクリアして、近隣諸国にちょっかいを出すアソズ将軍を敗北させる事です(西側&ソ連もおせっかいかも。ま、いいか)。

赤い魔女

【シナリオ】

NATOの急襲部隊(QRF)がサウター奪回に乗り出すためには、アルザリアのコマンドコントロール通信システム(CCC)を破壊しなければならない。それは砂漠の街アルータマスの敵陣地奥深くに囲いこまれている。たくさんのターゲットの中からCCCを見つけだし破壊せよ。



【アドバイス】

この任務で最も危険な要素は、地対空ミサイル(SAM's)の迎撃です。ミサイルを誘導するレーダーコントロールを破壊すれば、戦車とSAMで構成された部隊に守られたアルータマスへの侵入が楽になるでしょう。最終目標は「目標地点4」にある街の中心にあるビル群、CCCです。他のビルディングを破壊してはいけません。ただでさえこの手の軍事行動は人々の批判を受けやすいものなのです。間違って民間の施設を壊したりすると、ますます胡散臭い目で見られてしまうことでしょう。その上、ペナルティーがついて減点されてしまいます。



今回のおことば「君子危うきに近寄らず」。

青き海の妖精

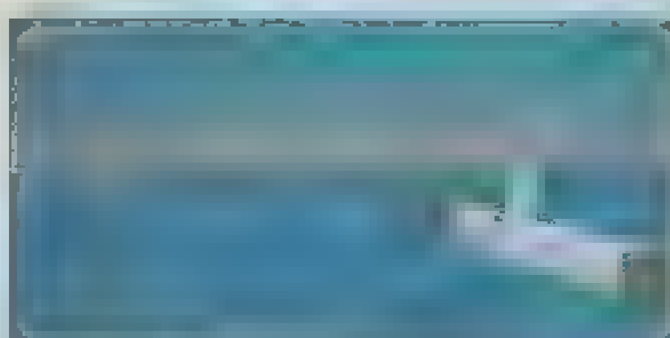
【シナリオ】



QRF別動部隊を運ぶICBM搭載ダラス級潜水艦「チェスター」が座礁、アルザリア海軍に拿捕され、アルザリア軍艦により人工海岸タボアに曳航された。

今回の任務はチェスターを開放しそれを安全に帰還させることだ。目標地点1にある味方の港に潜水艦が入港することによって作戦は完了する。潜水艦を曳航するタグボートを撃つときには細心の注意が必要だ。流れ弾により潜水艦は破壊されてしまうのだ。

【アドバイス】

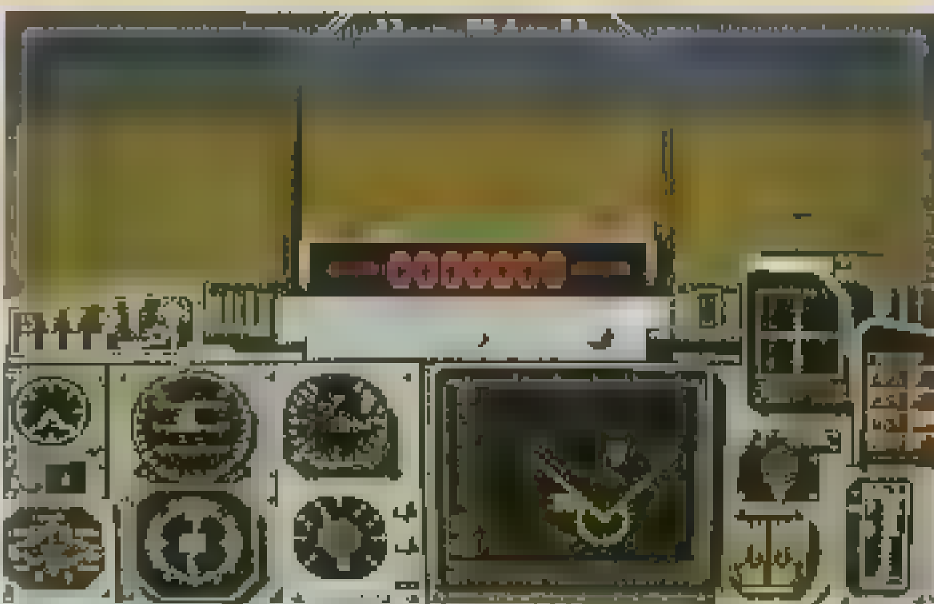


「空のスパイ」軍事衛星によると、潜水艦を曳航するタグボートを護衛するためのアルザリアのフリゲート艦が、フルスピードで戦闘海域に向かっているとのことです。これらの部隊はヘリコプターパトロールによって守られている事が確認されています。また、衛星によればもう一隻のフリゲート艦がタボアの港に入港している模様です。これにより、港全域を軍事目標であると判断します。てなわけで、あなたは味方の潜水艦を引っ張るタグボートを破壊して、自由にしてあげればいいのです。当然、タグボートは潜水艦のすぐ側にいるわけですから、あなたの撃った弾が潜水艦に当たってしまうこともあるわけです。攻撃は慎重に。

今回のおことば「潜水盆に帰らず」。

黄竜

【シナリオ】



戦局は転換を向かえていた。QRF地上部隊はアルザシアの前線を押し下げ、敵の補給路を断ちつつある。だがしかし、そこにはあらたな危機が生まれていたのだ。QRF地上部隊が前進するにつれ、敵の中距離ミサイル「フリーダム」の攻撃にさらされる危険が増大したのだ。軍情報部がミサイル発射装置の位置を知らせてきた。それらのミサイルは、いかなる犠牲をはらっても破壊されなければならない。

この作戦は黄昏の中のフライトから始まる。計器を調べれば、燃料が既に乏しいことに気付くだろう。まずはVC-10補給機の後ろから垂れ下がった漏斗に、MiGのノーズコーンを入れ給油を受けなければならない（それが難しいのなら、自動給油を選ぶことも可能である）。

【アドバイス】

あなたはこの任務で、非常に高度な訓練を受けたアンズ軍の精鋭航空部隊、悪名高き首都警備隊と空中戦を行うことになるでしょう。敵のパイロットは近くで飛行するレーダーシステムAWAC（空中警戒機）によって支援されています。作戦を遂行するためには、目標地点1にある敵の飛行場を占領し、自らの補給基地を確保することが必要です。そのためには「目標地点1」の格納庫と管制塔を破壊しなければなりません。つぎに、フリーダムミサイルのサイロを破壊しなければなりません。サイロは地下に設置され、直撃によりのみ破壊できます。

今回のおことば「ことが伸びれば尾鰭が……」

白い天馬



【シナリオ】

情報部からもたらされた最後の情報は西側諸国を震撼させるものであった。

「アソズは近いうちに核を保有する」

ファル砂漠の端、アラムに位置する要塞で、亡命したロシア人核科学者たちが核実験をおこなっているのだ。

「その科学者たちは、原子炉を使い核弾頭を作る専門家である。かれらがアルザリアにその技術を伝授したことは間違いないであろう」

西側諸国は東西の新たなる友好の印として、ウンムンンの指導者達が事実関係を公表することを促した。

【アドバイス】

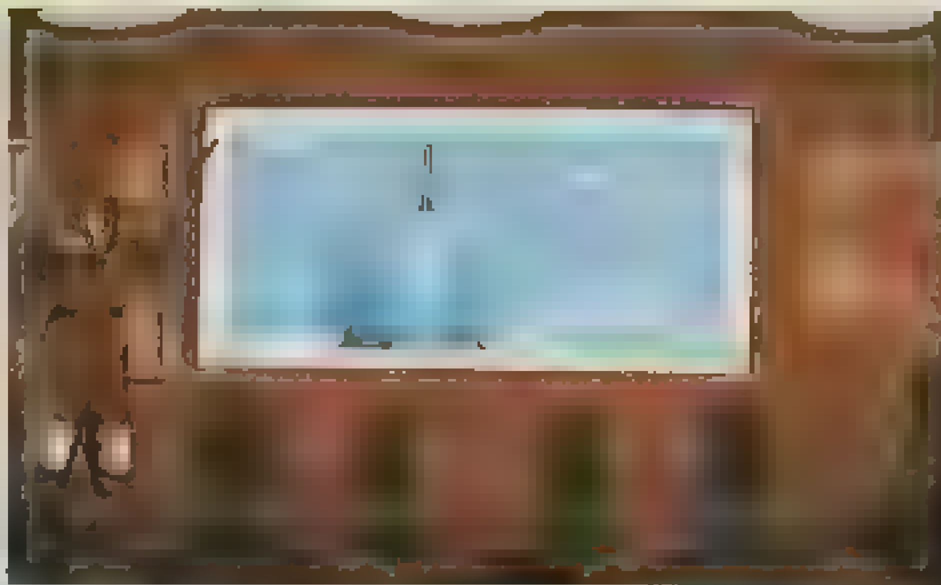
アラム要塞は砂漠の中でもっとも堅固に守られています。そして、あの首都防衛隊の残党が近くの飛行場に再配置されています。ECM（妨害電波）で身を隠した2機のAWACS機が、あなたの位置を逐一正確に彼らに知らせているようです。

原子炉本体は鉄道と道路によって供給を受けていました。トラックと貨車は未精製のウラン鉱を要塞に運びこみ、やがて近いうちに核弾頭を運びだすことになるでしょう。原子炉自体を消してしまうことは簡単です。しかし、もし原子炉の主要なビルを撃ったならば、そして隔壁が破られれば、輻射漏れによる環境災害、あるいは核爆発が……。いかなる犠牲を払っても、あなたはそれを阻止しなければなりません。

今回のおことば「勝つと思うな、思えば負けよ」。

鋼の手

【シナリオ】



スカットしないね

近代における恐怖の武器それは紛れもなくスカッドミサイルである。原始的であり扱いにくくかつ不正確。それはアソズ将軍のような独裁者に完璧なまでにふさわしい武器である。軍事目標を狙ったスカッドミサイルのほとんどは、狙いを外れ市街地へと落下する。そして何の罪もない人々を、傷つけ殺すだろう。これは、あってはならないことなのだ。

【アドバイス】

これがMiG-29のパイロットに与えられた最後の任務になります。砂漠中にばらまかれた31のスカッドミサイルを捜し出し破壊することが作戦の目的です。いくつかは発射台に立てられていますが、他のものは地上に横たえられています。それらはロックオンすることができない。つまり作戦地図上で確認できてもレーダーには反応しないのです。おそらく前線近くでトラックに積まれ常に移動していることでしょう。

作戦地図はスカッドミサイルへの最良の案内役です。黄色く点滅する点、それが攻撃目標のスカッドミサイルです。

最後のおことば「終わり良ければすべて良し」。

MD版開発元より

たった今、アソス将軍を操り世界制覇をもくろむ(うそ)非公開ネットワーク「TENGEN FAX NETWORK」(おおげさな)を通じて英国DOMARK社より、皆様にプログラマーの紹介とメッセージが届きました。さっそく、読んでみましょう。ふむふむ。

【プログラマーはこんな人】

マシュー・ホルトは、コンピューターに関する特別な資格を持っていません。けれど「パソコンちゅーのは面白そうなもんだなあ」と常日頃から思っていたマシューは、80年代のはじめに、イギリスのそこらのコンピューターショップでZX81やZXスペクトラムを手に入れたのでした。その後、あーだこーだといじくるうちに、まったくの独学で「パソコンちゅーの」について学んだのです。ミグ29は彼の初めての商業的作品になります。注:すごいね、マシュー

アンディ・オニオンズ(は?……タマネギ?)も「コンピューターちゅーの(以下略)」と、80年代はじめ、コンピューター科学の学位をみごと獲得しました。1984年に他の卒業生といっしょにソフトハウス「リアルタイムゲームズソフトウェア」を設立。はじめのうちは、Z80をベースにした家庭用コンピューターの3Dソフトを、最近では16ビットコンピューター用の3Dソフトを制作しています。1990年には、より効率よく3Dソフトを開発するためや、他のジャンルのゲームに挑戦するため、「パネレコンプ」を設立しました。

注:リアルタイムゲームズソフトウェアはどーなったんでしょうかアンディー?

【皆様へのメッセージ】

MiG-29のメガドラ版をプログラムする上で最大の課題は、本物と同様にエキサイティングなフライトのできるシミュレータにすることだった。とはいえ、1万フィート上空をマッハ2の速度で飛ぶ時に、何かすることがあるわけでなし、ましてや景色を見るということもない。それで僕たちはいくつかのリアリズムを犠牲にすることに決めた。戦闘機が時速300キロで飛んでいる時、コックピットから外の景色が動いているように見せるために、自機が近づくにつれ物体が大きく見えるようにした。つまり、実際は小さなドットにしか見えないものを、大きく見せるようにしたんだ!

この問題をクリアしても、まだまだ解決しなければならないことは残っていた。地平線(16色コンピュータなのではじめて陰影をつけられた)、ミグの下にできる影、デジタイズのアニメーション。これらをハードウェア(注:DSPなど)のサポートなし、CPUパワーだけで納得のいく速さで動かすことが、技術面で僕たちの頭を悩ませたことだ。MiG-29の3Dグラフィックスは、メガドラでも最高水準に位置すると思う。そして、最もリアルなフライトシミュレーションだと自負している。

M Holt

マシューが開発時の問題やゲームについて、ほとんど書いてくれたから、私はプログラムの技術面に関して書いてしまうよ。メガドライブのハードウェアは3Dをサポートしていないけれど、私たちは68000で3Dを適切に動かせるようにできた。アニメーションの圧縮されたデータをリアルタイムで解凍しながら40秒表示する。それがROMの0.5Mb以内に納められているという点に注目してほしい。爆発のアニメーションは、スプライトのルーチンで動かしており(くどいようだがハードによるサポートはない)、3Dと同じ画面に表示するため、3Dの物体とのソーティングも必要なのである。すべての音は8ビットのサンプリングで、サブCPU(Z80)により演奏されている。あいにく、マップの格納方法は、規定外データを多く扱う必要があったために100%満足はしていないが、次の作品ではそれを克服する予定だ。私は、MiG-29をメガドライブ用フライトシミュレータとして発売するのは有意義な試みであると感じている。でも、もし誰かがもっと良い3Dシミュレータを作ったら、私はそれを買うだろう!

A Onions

テンゲンお便りクラブ(仮称)・第9回

ひゃっほう〜〜、みなさんご機嫌いかがっがっがっ? おーまいがっ! 意味なく元気な、テンゲンおたく(仮称)の時間がやってまいりました。なんと、テンゲンおたくもついに9回め。『マニュアルの元締』の思いつきで、いきなり始まったこのコーナーですが、正直言ってこんなに続くとは皆さんも思わなかったことでしょう。私も全然、思っていませんでした。10回めもあるといいな、テンゲンおたく。

——大胆かつ画期的な発想

007・死闘、ぜんぜん期待していなかった(注:失礼な)だけど、なかなか良かった。ボンドの動きが間抜け(注:失礼な)でいいです。ジョーズに首を絞められて海に落とされ、鮫に食われるなんて、イカスぜ、ボンド。 (東京都 神尾武さん 11才)

11才なのにワープロを巧みに使いこなし(そう、この手紙はワープロ印刷だったのです)、文章も上手な神尾さん。恐るべし。小学生パワー! 君の将来はスパイ。あるいはゲームソフトの開発者だろう。

某誌でオーサムポッサムのことを知りました。テンゲンさんも動物のキャラクターゲームとか作るんですねえ。驚きました。オーサムはおしゃべりらしいですが、どんなおしゃべりするんですか? もちろん、テンゲンお得意のサンプリングつきですよね。いつ出るのかな? 期待してます。(兵庫県 田島君晴さん 21才)

自然環境を守る正義のネズミ(ここんとこよろしく)、オーサムが大活躍する『オーサムポッサム』は12月頃、皆さんに会える予定です。ご指摘にあった得意のサンプリングで、オーサムはべらべらべらべらと良くしゃべります。おとなしいのが好きな人はオプションで「無口」も選べるの。動物や環境にちなんだ約400問(!)のクイズもあって、すんごく楽しいです。期待して待っててね。



日頃よりまぢめなテンゲンがまぢめに環境問題に取り組んでみました。「ぢ」にするとあんまり、まぢめに見えないね。すまぬ。

ヘイヘイ！ 今回は芸術の秋にちなんで特別企画
「爆裂！ イラストバトル!!」を開催するよん。



線目のエルフがイカス。次はガントレットの全モンスターにチャレンジだ！

（広島県 柏原英和さん 18才）

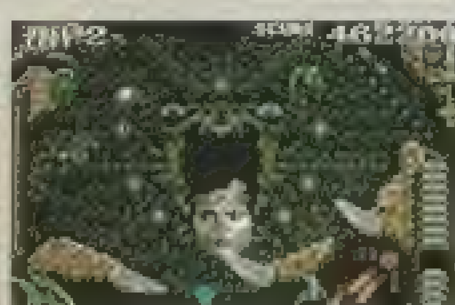


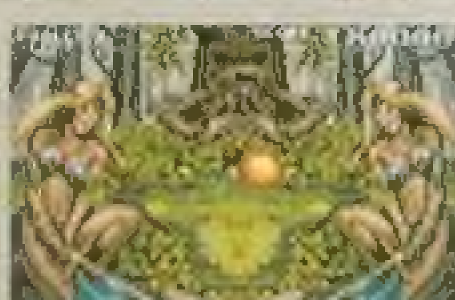
味のある雪だるま。大家さんはマニュアルをちゃんと読んでいてえらいぞ（笑）。

（三重県 大家和貴さん 12才）

と、ここで私の絵も20点ほど披露しようと思ったんですが、スペースがないじゃないの！ ブンブン。私の絵を見たい人はガントレットのマニュアル41ページをご覧ください。
↑我ながらうまい宣伝だわん。

テンゲンではみなさんのお手紙、イラスト、ファンレター、ラブレター、楽に痩せる方法、肩こりの治し方、貢ぎ物などを随時募集しています。それと、かっくいいコーナー名（そう、『テンゲンおたよりクラブ』は正式名称じゃないの）も、引き続き募集しております。採用された方には、世界の一流DCブランド、テンゲングッズを差し上げます。どしどし、ご応募くださいね。では っ！ 次回、12月10日の『ドラゴンズリベンジ』で、また、お会いしましょう！





剣と魔法の世界でドデカピンボール！ アメリカンな雰囲気が最高です。

宛て先……………〒110 東京都台東区台東4-20-6
株式会社テンゲン カスタマーサービス
「テンゲンおたよりクラブ（仮称）」



株式会社テンゲン

〒110 東京都台東区台東4-20-6
カスタマーサービス:03(3835)7999
(月)~(金)10:00~17:00(祝・祭日除く)
※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

MEGA DRIVE
T-48133